

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**YUYUN TRI YUNIARTI
NIM F34210641**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV**

Yuyun Tri Yuniarti, Kartono, Sri Utami
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email: u2n_tria@yahoo.com

Abstrak: Peningkatan aktivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan kepada guru mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, bentuk penelitian tindakan kelas dan bersifat kolaboratif. Data hasil penelitian diperoleh penilaian kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran pada siklus I rata-rata 3,78 dan pada siklus II rata-rata 4. Penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I rata-rata 3,56 dan pada siklus II rata-rata 3,89. Persentase aktivitas pembelajaran siswa pada siklus I untuk aktivitas fisik 84,27%, aktivitas mental 63,15%, aktivitas emosional 73,70% dan pada siklus II untuk aktivitas fisik 96,40%, aktivitas mental 77,62%, dan aktivitas emosional 91,23%. Penilaian hasil belajar siswa diperoleh pada siklus I rata-rata 72,16 dan pada siklus II rata-rata 79,73. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode permainan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran Matematika pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa.

Kata Kunci : Aktivitas pembelajaran, pembelajaran Matematika, metode permainan

Abstract: The Increasing of Learning Activities in Mathematics by Using Games Methods to Grade IV students. This Research can be useful to give feedback to Mathematics teachers. Research method used is descriptive method, the classroom research activities and is a collaborative effort. Data research results by ability assessment teachers in planning a lesson for the cycle I average 3.78 and in the cycle II average 4. Ability Assessment teachers in order to carry out a lesson for the average cycle I was 3.56 and in the cycle II was 3.89. The percentage of students learning activities at cycle I for physical activity 84.27 percent, such mental 63.15 percent, such emotional 73.70 percent and in the cycle II for physical activity 96.40 percent, such mental 77.62 percent, and such emotional 91.23 percent. Student learning outcomes Assessment obtained in the cycle I average 72.16 and in the cycle II average 79.73. The conclusions from this research is using the games method may increase the activity of students learning in Mathematics in elementary school grade IV Tunas Bangsa School.

Keywords : Learning Activities, Mathematics Learning, Games Method

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Guru harus mampu membangkitkan aktivitas peserta didik, baik itu aktivitas fisik, aktivitas mental maupun aktivitas emosional supaya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Guru hanya sebagai fasilitator yang berperan untuk menciptakan suasana dan lingkungan sekitar yang dapat menunjang belajar peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.

Di kelas IV SD Swasta Tunas Bangsa, pembelajaran matematika kurang melibatkan aktivitas peserta didik. Hal ini karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan memberikan soal-soal, sehingga peserta didik hanya duduk diam dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Sesuai dengan ketuntasan minimum yang diterapkan pada pembelajaran matematika yang sesuai silabus dan RPP yaitu 69, dan kurangnya aktivitas belajar meliputi aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional, berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik juga.

Persoalan ini tentu tidak mudah karena guru harus bisa memilih metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Guru merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang berinteraksi langsung dengan peserta didik. Guru mempunyai peranan sangat penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik ketujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tidak adanya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat menyebabkan aktivitas belajar peserta didik juga menjadi berkurang, padahal aktivitas belajar peserta didik ini sangatlah penting karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat (*learning by doing*) seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2007:95).

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran matematika di SD. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan di atas antara lain menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran matematika, anak akan lebih banyak melakukan aktivitas baik itu aktivitas fisik, aktivitas mental maupun aktivitas emosional, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan umumnya adalah: Bagaimana peningkatan aktivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya? Adapun masalah khusus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: (a) Bagaimanakah rancangan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya? (b) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV di SD swasta Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya? (c) Apakah dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan rancangan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya. (3) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya.

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran dari segi teoritis maupun segi praktis. Diharapkan penelitian ini dapat: (1) Memberikan kontribusi terhadap peningkatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dalam hal melatih kerjasama, mengungkapkan pendapat, menghargai kekurangan dan kelebihan peserta didik lain, serta memberdayakan potensi peserta didik terkait dengan kerjasama dan menjalin interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. (2) Mewujudkan profesionalisme guru dalam pembelajaran, khususnya meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007: 6).

Apabila dicermati apa yang dikemukakan dalam Permen tersebut menunjukkan bahwa peran aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa unsur diantaranya adalah pembelajaran sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik dalam kelas. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi proses interaksi yang bersifat edukatif antara guru dengan siswa. Kegiatan yang dilaksanakan tersebut bermuara pada satu tujuan yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Pembelajaran matematika menurut pandangan konstruktivis adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi konsep-konsep/prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Menurut pandangan konstruktivis dalam pembelajaran matematika berorientasi pada: (1) pengetahuan

dibangun dalam pikiran melalui proses asimilasi atau akomodasi, (2) dalam pengerjaan matematika, setiap langkah peserta didik dihadapkan kepada apa, (3) informasi baru harus dikaitkan dengan pengalamannya tentang dunia melalui suatu kerangka logis yang mentransformasikan, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan pengalamannya, dan (4) pusat pembelajaran adalah bagaimana peserta didik berpikir, bukan apa yang mereka katakan atau tulis.

Sadirman (1996: 99) membedakan aktivitas pembelajaran peserta didik menjadi beberapa bagian sebagai berikut ini: (1) *Visual activities*, (membaca, mempraktekan, demonstrasi, percobaan). (2) *Oral activities*, (menyatakan, bertanya, mengeluarkan pendapat, memberi saran, merumuskan, wawancara, diskusi, interupsi). (3) *Listening activities*, (mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato). (4) *Writing activities*, (menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin). (5) *Drawing activities*, (menggambar, membuat grafik, peta, diagram). (6) *Motor activities*, (melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, bermain, beternak). (7) *Mental activities*, (menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, memutuskan). (8) *Emotional activities*, (menaruh minat, bosan, gembira, bersemangat, berani, bergairah, tenang, gugup).

Aktivitas pembelajaran mencakup semua kegiatan dalam pembelajaran baik yang dilakukan peserta didik maupun guru. Indikator aktivitas pembelajaran peserta didik meliputi: (a) Aktivitas fisik; meliputi memperhatikan pengarahannya guru tentang permainan yang akan dilakukan, mencatat materi pembelajaran, dan bekerjasama dalam kelompok saat melakukan permainan. (b) Aktivitas mental; meliputi mengajukan dan menjawab pertanyaan, memecahkan persoalan, dan menganalisa. (c) Aktivitas emosional; meliputi keberanian melakukan sesuatu, kesungguhan mengikuti pembelajaran, kegembiraan selama mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk indikator aktivitas kegiatan pembelajaran guru adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga terciptanya proses pembelajaran yang aktif.

Permainan matematika adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembarakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Ruseffendi, 2006: 312).

Permainan matematika sangat bervariasi macam dan kegunaannya, untuk itu guru matematika dapat memilih permainan-permainan yang akan digunakan dalam pengajaran. Seorang guru matematika harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan, karena permainan yang akan digunakan itu bukan sekedar membuat peserta didik senang dan tertawa, tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan instruksional pengajaran matematika serta pelaksanaannya harus terencana. Dengan tercapainya tujuan instruksional pengajaran, pelaksanaan permainan matematika dalam pembelajaran tidak akan sia-sia dan membuang waktu. Jadi, permainan matematika bisa menjadi salah satu alat yang efektif untuk pembelajaran.

Metode permainan sama dengan metode-metode lain yang memerlukan perumusan tujuan instruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar mengajar, dan lain-lain. Selanjutnya hindari permainan yang bersifat teka-teki atau yang tidak ada nilai matematikanya. Menurut website: <http://dwisetiawan1987.wordpress.com/2013/01/11/25/> yang diunduh pada hari Senin, 16 September 2013 kelebihan dan kekurangan metode permainan adalah

sebagai berikut: Kelebihan metode permainan: (1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian; (2) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup. (3) Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri. (4) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur. Kelemahan metode permainan (1) Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan. (2) Memerlukan banyak waktu (3) Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif. (4) Mungkin juga terjadi pertengkaran. (5) Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Menurut Wikipedia, pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Tujuan mata pelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP pada SD/MI adalah sebagai berikut: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Hamdani, 2008:10).

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu, *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Undang-undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 Bab I pasal 20 memberikan pengertian pembelajaran, yakni: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika peserta didik mempelajari mulai dari proses terbentuknya suatu konsep kemudian berlatih menerapkan dan memanipulasi konsep-konsep tersebut pada situasi baru agar peserta didik terhindar dari verbalisme. Karena dalam setiap hal yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran ia memahaminya mengapa dilakukan dan bagaimana melakukannya. Setelah terjadi proses belajar mengajar, maka diharapkan terjadi suatu perubahan pada diri peserta didik, baik perubahan pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan tingkah laku inilah yang disebut hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan pemahaman guru tentang hakikat pembelajaran Matematika di SD dapat merancang pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik, penggunaan media, metode dan pendekatan yang sesuai pula. Sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran kondusif serta terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif.

Menggunakan metode deskriptif penelitian tindakan kelas yaitu studi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar .

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Secara ringkas PTK dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian.

Ada dua macam setting pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dapat digunakan, yaitu (1) Setting di dalam kelas dan (2) Setting di luar kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan Setting di dalam kelas, yang bertempat di Sekolah Dasar Tunas Bangsa di ruang kelas IV.

Yang dimaksud dengan subyek penelitian dalam hal ini adalah (1) Peserta didik apabila Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh guru; (2) Guru-guru apabila Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh Kepala Sekolah. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, subyek penelitiannya adalah guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya. Jumlah peserta didik dalam satu kelas adalah 19 peserta didik, dengan perincian 10 orang perempuan

Indikator tindakan kerja adalah aspek-aspek variable yang akan ditingkatkan sebagai petunjuk (indikator) untuk mengukur keberhasilannya. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Indikator	Capaian yang diinginkan
A. Aktivitas Fisik		Rata-Rata $\geq 75\%$
1.	Memperhatikan pengarahannya guru tentang permainan yang dilakukan	
3.	Mencatat	
4.	Melakukan Permainan	
B. Aktivitas Mental		Rata-Rata $\geq 75\%$
1.	Mengajukan pertanyaan	
2.	Menjawab pertanyaan	
3.	Memecahkan persoalan	

4.	Menganalisa	
C.	Aktivitas Emosional	Rata-Rata $\geq 75\%$
1.	Keberanian berbuat	
2.	Kesungguhan	
3.	Kegembiraan selama pembelajaran	

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti menggunakan teknik observasi. Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas pembelajaran peserta didik, kemampuan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran selama proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan.

Alat pengumpulan data disesuaikan dengan teknik yang digunakan. Untuk teknik observasi baik observasi langsung digunakan lembar observasi. Lembar observasi pada penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas pembelajaran peserta didik, lembar observasi kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada model penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang dikemukakan oleh Tagart dan Kemmis (Kasbolah, 1998:23). Prosedur penelitian ini terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini akan dihentikan apabila indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu dari aspek aktivitas peserta didik mencapai $\geq 75\%$ peserta didik dinyatakan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dari segi aspek hasil belajarnya mencapai nilai diatas Nilai Ketuntasan Minimal peserta didik dinyatakan tuntas belajar. Adapun tahapan tersebut meliputi : (a) Perencanaan tindakan (*planning*): (1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. (2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi peserta didik dan guru. (3) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran, yaitu dadu untuk permainan dan kertas. (3) Mempersiapkan soal tes untuk peserta didik yaitu tes yang akan pada akhir siklus. (b) Pelaksanaan Tindakan (*action*); Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaanya bersifat *fleksibel* dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar peserta didik dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti yang dibantu oleh seorang pengamat yang merupakan kolaborator mengamati partisipasi dan aktivitas pada saat proses pembelajaran di kelas. (c) Observasi (*observing*); Selama kegiatan atau proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan pada saat tindakan berlangsung terhadap aktivitas pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi: (1) Pengamatan terhadap peserta didik mengenai aktivitas pembelajaran yang meliputi aktivitas fisik, mental dan emosional. (2) Observasi terhadap guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. (c) Refleksi (*reflecting*); Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara

peneliti dan kolaborator. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus II.

Data yang dikumpulkan pada setiap tindakan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, foto dan pelaksanaan siklus Penelitian Tindakan Kelas dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat peningkatan aktivitas pembelajaran matematika baik itu pada peserta didik maupun pada guru.

Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, untuk rata-ratanya dapat diperoleh dengan cara:

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah aspek yang diamati}}$$

Untuk aktivitas pembelajaran siswa, persentase aktivitasnya diperoleh dengan cara:

$$\text{Persentase Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang melakukan}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Untuk nilai rata-rata hasil belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Beberapa hal yang dipersiapkan oleh guru selaku peneliti dalam perencanaan adalah: (a) Menganalisis kurikulum untuk melihat adanya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. (b) Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. (c) Menyiapkan materi dan media pembelajaran, yaitu alat permainan dadu yang terbuat dari kertas manila. (d) Menyiapkan lembar observasi untuk kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. (e) Menyiapkan lembar observasi untuk aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. (f) Peneliti memberikan gambaran tentang cara melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kepada kolaborator yaitu Ibu Septi Subianti, S.Pd. (g) Peneliti memberikan penjelasan tentang kriteria yang terdapat pada lembar observasi.

Pelaksanaan rencana pembelajaran dilaksanakan hari Rabu, 18 September 2013. Guru menyiapkan alat-alat permainan: (1) Dadu dengan ukuran 14cmx14cmx14cm sebanyak 4 buah. (2) Lembar kegiatan untuk permainan. Untuk pelaksanaan pembelajaran (1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. (2) Guru memberikan gambaran tentang cara dan aturan permainan. (3) Peserta didik melaksanakan permainan. (4) Peserta didik bersama guru menentukan pemenang dari permainan. (5) Guru memberikan penguatan kepada peserta didik. (6) Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi permainan yang telah dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I observasi dilakukan oleh kolaborator terhadap peneliti. Kolaborator menilai rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan materi operasi campuran pada bilangan. Maka, hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I dapat dilihat pada table di bawah ini: Pada siklus I perencanaan pembelajaran; dari hasil pengamatan kolaborator diperoleh nilai rata-rata dalam merencanakan pembelajaran adalah 3,78. Pada pelaksanaan pembelajaran; dari hasil pengamatan kolaborator diperoleh nilai rata-rata untuk melaksanakan pembelajaran adalah 3,56

Hasil observasi aktivitas pembelajaran peserta didik selama pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan pada siklus I diperoleh persentase pencapaian untuk aktivitas fisik rata-ratanya adalah 84,27%, untuk aktivitas mental adalah 63,15% dan untuk aktivitas emosional adalah 73,70%. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika pada siklus I diperoleh nilai hasil belajar peserta didik dengan jumlah 1371 dengan rata-rata 72,16.

Setelah guru selaku peneliti merencanakan pembelajaran melaksanakan rencana pembelajaran dan memperoleh hasil belajar peserta didik sedangkan kolaborator telah mengobservasi rencana pembelajaran dan pelaksanaan serta aktivitas peserta didik selama pembelajaran, maka peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk menemukan indikator-indikator yang belum tercapai dari lembar kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta beberapa hal yang ditemukan saat kolaborator mengobservasi guru selaku peneliti.

Maka dari hasil refleksi dan pembahasan peneliti dan kolaborator, diperoleh kesepakatan bahwa kemampuan guru merencanakan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan sehingga peserta didik masih ada yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Beberapa kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang masih harus ditingkatkan adalah (a) Keruntutan dan sistematika materi (b) Kelengkapan langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran (c) Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran (d) Melaksanakan permainan sesuai dengan aturan yang telah direncanakan (e) Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (f) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik

Karena masih adanya kelemahan pada rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran sehingga masih terdapat 7 peserta didik yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal dan aktivitas mental peserta didik masih rendah. Setelah melakukan refleksi dan berkolaborasi bersama kolaborator, peneliti melakukan perbaikan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga diharapkan pada siklus II perolehan hasil belajar di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Adapun perencanaan, pelaksanaan dan perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut.

Beberapa hal yang dipersiapkan oleh guru selaku peneliti pada tahap perencanaan siklus II adalah: (a) Menyiapkan materi dan media pembelajaran, yaitu dadu yang terbuat dari kertas manila, lembar pengisian untuk permainan (b) Menyiapkan lembar observasi untuk kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. (c) Menyiapkan lembar observasi untuk aktivitas peserta didik di kelas. (d) Peneliti memberi gambaran kembali tentang cara melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kepada kolaborator yaitu Ibu Septi Subianti, S.Pd.

Pelaksanaan rencana pembelajaran pada siklus II dilakukan satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Rabu 25 September 2013. Guru menyiapkan alat-alat permainan: dadu yang terbuat dari kertas manila dengan ukuran 14cmx14cmx14cm; Kertas kecil untuk permainan. Pelaksanaan pembelajaran: (1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. (2) Setiap kelompok mendapatkan dua buah dadu (3) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan (4) Peserta didik melaksanakan permainan (5) Guru memberikan penguatan kepada peserta didik. (6) Tanya jawab tentang materi pembelajaran.

Pada penelitian tindakan kelas siklus II observasi dilakukan oleh kolaborator terhadap peneliti. Kolaborator menilai rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media gambar. Maka, hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini.

Pada siklus II perencanaan pembelajaran dari hasil pengamatan kolaborator diperoleh nilai rata-rata untuk kemampuan guru menyusun pembelajaran adalah 4. Pada pelaksanaan pembelajaran; dari hasil pengamatan kolaborator diperoleh nilai rata-rata kemampuan melaksanakan pembelajaran adalah 3,89.

Hasil observasi aktivitas pembelajaran peserta didik selama pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan pada siklus II diperoleh persentase pencapaian untuk aktivitas fisik rata-ratanya adalah 96,40%, untuk aktivitas mental adalah 77,62% dan untuk aktivitas emosional adalah 91,23%. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika pada siklus II diperoleh nilai hasil belajar peserta didik dengan jumlah 1515 dengan rata-rata 79,73.

Dari hasil refleksi dan pembahasan antara peneliti dengan kolaborator serta melihat hasil belajar peserta didik, maka diperoleh kesepakatan bahwa kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran pada siklus II sudah bagus, kriteria sudah mencapai penilaian 4, yang artinya sudah sangat baik. Dan perolehan nilai peserta didik sudah diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Walaupun belum ada peserta didik yang mendapatkan nilai sempurna, namun peserta didik sudah dapat mengerti dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II. Penelitian tindakan kelas ini berakhir karena terjadi peningkatan pada indikator perencanaan pembelajaran, peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II.

Data yang dikumpulkan pada penelitian tindakan kelas ini adalah data skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran, data skor kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan nilai hasil belajar peserta didik. Data skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran diperoleh setelah kolaborator menilai pelaksanaan pembelajaran.

Kolaborator mengobservasi secara langsung pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selaku peneliti. Sedangkan nilai hasil belajar diperoleh setelah peneliti menilai peserta didik secara idividu untuk menjawab pertanyaan tertulis. Adapun hasil rekapitulasi hasil penelitian tindakan kelas ini berupa data kemampuan guru merencanakan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya pada pelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas, guru sudah dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik. Dari tabel dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan. Untuk kemampuan merencanakan pembelajaran pada siklus I penilaian rata-rata adalah 3,78 dan pada siklus II adalah 4, terjadi peningkatan sebesar 0,22. Untuk kemampuan melaksanakan pembelajaran pada siklus I penilaian rata-rata adalah 3,56 dan pada siklus II adalah 3,89, terjadi peningkatan sebesar 0,33.

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I aktivitas mental dan emosional peserta didik masih dibawah capaian yang diinginkan. Pada siklus II terjadi peningkatan untuk ketiga aktivitas yaitu aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Persentase pencapaian untuk aktivitas fisik; pada siklus I sebesar

84,27% dan pada siklus II sebesar 96,40%, terjadi peningkatan sebesar 12,13%. Persentase pencapaian untuk aktivitas mental; pada siklus I sebesar 63,15% dan pada siklus II sebesar 77,62%, terjadi peningkatan sebesar 14,47%. Persentase pencapaian untuk aktivitas emosional; pada siklus I sebesar 73,70% dan pada siklus II 91,23%, terjadi peningkatan sebesar 17,53%.

Berdasarkan rekapitulasi penelitian tentang perolehan hasil belajar peserta didik, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan pada pembelajaran Matematika setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan. Pada siklus I peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 7 orang sedangkan peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 12 orang. Sedangkan pada siklus II hasil belajar mengalami kenaikan. Nilai hasil belajar sudah mencapai bahkan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Semua peserta didik telah mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal. Jumlah perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 1371 dengan rata-rata 72,16. Jumlah perolehan hasil belajar pada siklus II adalah 1515 dengan rata-rata 79,73. Terjadi peningkatan rata-rata nilai peserta didik sebesar 7,57.

Karena nilai hasil belajar peserta didik telah mencapai bahkan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sudah melampaui 75% dari jumlah peserta didik di kelas, maka penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka permasalahan dan submasalah yang telah diuraikan telah terjawab dan tercapai. Dengan demikian penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya.

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Tunas Bangsa Kabupaten Kubu Raya” adalah (1) Rancangan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV SD Tunas Bangsa sudah sesuai dengan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) dan Peraturan Menteri Nomor 41 Tahun 2007. Pada rancangan aktivitasnya berupa kegiatan permainan yang meliputi; (a) Penjelasan aturan dan prosedur permainan (b) Pelemparan dadu oleh peserta didik (c) Pencatatan hasil lemparan dadu (d) Penyusunan persamaan matematika dari hasil pelemparan (e) Penyelesaian persamaan yang telah dibentuk. (f) Penentuan pemenang (g) Refleksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Pada siklus I nilai kemampuan dalam merencanakan pembelajaran adalah 3,78 dan pada siklus II diperoleh nilai 4, sehingga terjadi peningkatan 0,22. (2) Pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan pada peserta didik kelas IV SD Tunas Bangsa berlangsung secara aktif dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam pelaksanaan permainannya telah sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Peserta didik melakukan permainan dengan tertib dan situasi kelas dapat terkendali. Untuk nilai kemampuan melaksanakan pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai 3,56 dan pada siklus II diperoleh 3,89, sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,33. (3) Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Matematika kelas IV SD Tunas Bangsa dapat

meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data peningkatan aktivitas baik itu aktivitas fisik, mental ataupun emosional. Persentase pencapaian untuk aktivitas fisik; pada siklus I sebesar 84,27% dan pada siklus II sebesar 96,40%, terjadi peningkatan sebesar 12,13%. Persentase pencapaian untuk aktivitas mental; pada siklus I sebesar 63,15% dan pada siklus II sebesar 77,62%, terjadi peningkatan sebesar 14,47%. Persentase pencapaian untuk aktivitas emosional; pada siklus I sebesar 73,70% dan pada siklus II 91,23%, terjadi peningkatan sebesar 17,53%.

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan setelah peneliti menerapkan penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut: (1) Dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sebaiknya guru sudah mempersiapkan semua perlengkapan permainan. (2) Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan diharapkan guru mampu menguasai kelas selama masa pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008) **Kurikulum Satuan Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional**, Jakarta.
- Esti Pratika Ningsih. (2013) **Metode Permainan Dalam Pembelajaran Matematika**. <http://estiprastikaningsih.wordpress.com/2013/01/18/metode-permainan-dalam-pembelajaran-matematika/> diakses pada hari Sabtu 28 September 2013
- Kasihani Kasbolah. (1998) **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Listya Puji Rahayu, Soeprathitno. (2010) **Artikel Teknologi Pendidikan**. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Nyimas Aisyah, dkk. (2008) **Pengembangan Pembelajaran Matematika SD**. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Permendiknas RI No. 41. (2007) tentang **Standar Proses**. Jakarta: BSNP.
- Ruseffendi. (2006) **Pengantar Pengajaran Matematika Modern**. Bandung: Tarsito.
- Rosnawati. (2009) **Enam Tahapan Aktivitas Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mendayagunakan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik, Makalah**, Yogyakarta.
- Sardiman. (1996) **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rajawali Pers
- Subagio. (2010). **Motivasi dan Aspek Pembelajaran**. Diakses 10 September 2013 dari <http://subagio-subagio.blogspot.com/2010/12/motivasi-dan-aspek-aspek-pembelajaran.html>.
- Suryana. (2010) **Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Buku Ajar Perkuliahan**. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syaiful Bahri Jamarah, Aswan Zaian. (2006) **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tatang Herman, (2010) **Aktivitas Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**. Artikel, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.